

La biblioteca escolar, un espacio lúdico de aprendizaje

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista En Pedagogía De La Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

José Adriano Fernández Restrepo & Armando Albeiro Campo Rengifo

Popayán, noviembre de 2016.

Copyright © 2016 por José Adriano Fernández Restrepo & Armando Albeiro Campo Rengifo.

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria y Agradecimientos

A Dios y a mi esposa, Jazmín Lorena, quien ha sido su intermediaria desde que nos conocimos.

José Adriano.

A mi esposa e hijos por su compañía incondicional.

Armando.

Resumen

A través de los años, las bibliotecas escolares han sido asumidas simplemente como el espacio en donde se guarda o deposita una determinada cantidad de libros, generalmente de texto o enciclopedias, muchos de los cuales son viejos sabios que desde tiempo atrás cumplieron con su vigencia. Y, en el peor de los casos, se ha convertido, con la participación directa de docentes y directivos, en el lugar que permite disciplinar a aquellos estudiantes que, por diversas razones, son considerados problema al interior del plantel.

Este proyecto pretende recuperar la biblioteca de la I. E. Los Comuneros de la ciudad de Popayán, Cauca, para hacer de ella un espacio lúdico de aprendizaje, en donde los estudiantes, especialmente de los grados 6º y 7º, encuentren la motivación para internarse en el nuevo y maravilloso mundo de la lectura.

Palabras claves: biblioteca, espacio lúdico, aprendizaje, lectura, quehacer docente.

Abstract

Over the years, school libraries have been assumed simply as a space where a specific amount of books are kept.

Generally text books or encyclopedias, many of them were a source of knowledge and wisdom a long time ago.

At worst, libraries have become the place where those students with problems at the institution are disciplined, all of this with the direct participation of directors and teachers.

This project aims to recover the library of Los Comuneros Educational Institution in the city of Popayán, Cauca, so it becomes an enjoyable learning place where the students – mainly from grades sixth and seventh – find the motivation to get into the new and wonderful world of reading.

Keywords: Library, enjoyable learning place, learning, teacher task.

Tabla de Contenido

	Pag.
Capítulo 1. Visión del problema.....	10
Capítulo 2. Un acercamiento teórico.....	15
Capítulo 3. La intervención toma su cauce.....	30
Capítulo 4. Jugando...Contando...Pintando...a la biblioteca nos vamos acercando.....	39
Capítulo 5. Conclusiones.....	48
Anexos.....	50
Lista de Referencias.....	65

Lista de Tablas

	Pag.
Tabla No. 1. Actividad No. 1 “Trae tu lápiz”.....	40
Tabla No. 2. Actividad No. 2 “Cuéntame y te cuento”.....	42
Tabla No. 3. Actividad No. 3 “Trae tu lápiz”.....	43
Tabla No. 4. Actividad No. 4 “Viernes de Película”.....	44
Tabla No. 5. Resultados Totales Encuesta a Estudiantes.....	51
Tabla No. 6. Resultados de la pregunta No1. Encuesta estudiantes.....	52
Tabla No. 7. Resultados de la pregunta No2. Encuesta estudiantes.....	53
Tabla No. 8. Resultados de la pregunta No3. Encuesta estudiantes	54
Tabla No. 9. Resultados de la pregunta No4. Encuesta estudiantes.	55
Tabla No.10. Resultados de la pregunta No5. Encuesta estudiantes.....	56
Tabla No. 11. Resultados Totales Encuesta a Docentes.....	57
Tabla No. 12. Resultados de la pregunta No.1. Encuesta a docentes.....	58
Tabla No. 13. Resultados de la pregunta No.2. Encuesta a docentes.....	59
Tabla No. 14. Resultados de la pregunta No.3. Encuesta a docentes.....	60

Lista de Gráficas

	Pag.
Gráfica No. 1. Resultados totales de la encuesta a estudiantes.....	51
Gráfica No. 2. Resultados de la pregunta No1. Encuesta a estudiantes.....	52
Gráfica No. 3. Resultados de la pregunta No2. Encuesta a estudiantes	53
Gráfica No. 4. Resultados de la pregunta No3. Encuesta a estudiantes	54
Gráfica No. 5. Resultados de la pregunta No4. Encuesta a estudiantes	55
Gráfica No. 6. Resultados de la pregunta No5. Encuesta a estudiantes	56
Gráfica No. 7. Resultados totales de la encuesta a docentes.....	57
Gráfica No. 8. Resultados de la pregunta No1. Encuesta a docentes.....	58
Gráfica No. 9. Resultados de la pregunta No2... Encuesta a docentes.....	59
Gráfica No.10. Resultados de la pregunta No3... Encuesta a docentes	60

Lista de Imágenes

	Pag.
Imagen 1. Formación Patio I.E. Los Comuneros. Sede Principal.....	15
Imagen 2. I.E. Los Comuneros.....	16
Imagen 3. En plena actividad lúdica.....	39
Imagen 4. Actividades de Lectura Básica Primaria.....	62
Imagen 5. Pintando y dibujando.....	62
Imagen 6. El Rector participando de actividades lúdicas.....	63
Imagen 7. Disfrutando en biblioteca.....	63
Imagen 8. Los niños de la primaria también se divierten.....	64

Capítulo 1

Visión del problema

Si supiese qué es lo que estoy haciendo, no le llamaría investigación, ¿verdad?
Albert Einstein

Quienes estamos involucrados en el quehacer docente, somos conocedores de la multiplicidad de cambios que se han presentado en la educación, muchos de los cuales han servido para intervenir positivamente en la transformación o mejoramiento de los procesos educativos. No obstante, las bibliotecas escolares continúan siendo, en muchas instituciones, no el lugar atractivo y lúdico para niños y jóvenes, que los incite o motive a explorar el maravilloso mundo de la lectura, sino que, por el contrario, les inspira rechazo y, por qué no decirlo, cierto temor. En teoría, sabemos que las bibliotecas deben ser los espacios en los cuales el estudiante experimente la placentera sensación de poder, en principio, acceder a la misma, para posteriormente seguir vivenciando el placer de escoger o elegir, a voluntad, aquellas lecturas que enriquezcan y fortalezcan su ser interior.

Sin embargo, lo que encontramos es un fuerte rechazo hacia las mismas y, por ende, una especie de fobia a todo lo que para él signifique relacionarse con la lectura y/o la literatura, negándose a sí mismo el derecho que tiene a un tipo de sana recreación como es el de leer para viajar a nuevos, maravillosos y divertidos mundos. Esta situación se observa específicamente en la biblioteca escolar existente en la institución educativa Los Comuneros, Sede Principal, ubicada en Popayán, Cauca.

Realizando un diagnóstico de las razones por las cuales se presenta la problemática, surgen varios aspectos que pueden ser mencionados y considerados como causantes de la

situación descrita. En primer lugar, podemos mencionar que un buen número de colegas docentes continúan considerando y utilizando las bibliotecas escolares no como un recinto placentero sino como el lugar de castigo, cuando pierden el control de un grupo en su totalidad o de un estudiante en particular. Es muy normal encontrar estudiantes al interior de la biblioteca, a quienes se les ha enviado a leer como castigo y a una bibliotecaria, en el caso de nuestra institución, cumpliendo con labores que no le corresponden: disciplinar discentes. Es importante aclarar que la situación descrita no es un problema de la actualidad; por el contrario, como docentes podemos dar fe que en nuestra etapa de colegiales, seguramente en diversas ocasiones sufrimos en carne propia lo que hoy en día bien podríamos tipificar como una clase de atropello.

En segundo lugar, las bibliotecas carecen de la dotación adecuada para hacer de éste un espacio atractivo y motivante. En cuanto los libros, generalmente lo que encontramos son vetustos textos de consulta y los libros de literatura, con temas del agrado infantil y juvenil, brillan por su ausencia. Es de anotar aquí que el Ministerio de Educación Nacional viene tratando de corregir medianamente esta deficiencia, dotando a las bibliotecas con el denominado “Plan Semilla”.

También puede percibirse que en las instituciones donde existe una biblioteca, así sea una muy pequeña, por lo general se asigna para su atención a un funcionario de servicios generales, que, es triste decirlo, no tiene la menor idea de cómo se organiza un espacio tan importante como es éste, ni mucho menos cómo se atiende a los usuarios de la misma. Si bien es cierto en el caso de nuestra institución esto no se presenta, es muy común verlo o encontrarlo en un alto número de planteles de carácter oficial.

Sabemos que los procesos de enseñanza aprendizaje van de la mano con los procesos de lectura y escritura. Si un estudiante experimenta rechazo hacia todo lo que tenga que ver con la lectura y la literatura, difícilmente puede esperarse que obtenga los mejores resultados en lo que se refiere a la construcción y/o adquisición del conocimiento. De igual manera, si lo que se necesita es incentivar al estudiante para que deje volar su imaginación, de forma tal que incluso “proyecte en su cerebro” cómo será su vida futura, enmarcada en un ambiente de **calidad**, en el más amplio sentido de la palabra, de seguro se convertirá en un propósito que raye en la mera utopía. Por otra parte, si observamos los resultados de los estudiantes en las pruebas *SABER*, podemos llegar a concluir que parte del fracaso en las mismas se debe a las deficiencias manifiestas en la lectura, pues no se acercan a ella, en manera alguna, con el mínimo placer de realizarla.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿De qué forma la implementación de actividades lúdicas en la biblioteca escolar puede contribuir al fortalecimiento de los procesos de lectura de los estudiantes de los grados 6º y 7º de básica secundaria de la Institución Educativa Los Comuneros, Sede Principal, ubicada en la ciudad de Popayán, Cauca?**

Para brindar respuesta a esta inquietud se ha planteado el siguiente **objetivo general** de investigación: Implementar una biblioteca escolar como espacio ludicopedagógico encaminado hacia el fortalecimiento de los procesos de lectura de los estudiantes de los grados 6º y 7º de básica secundaria, de la institución educativa Los Comuneros, Sede Principal.

En cuanto los **objetivos específicos**: * Diseñar estrategias para ser implementadas al interior de la biblioteca escolar, que permitan hacer de ésta un verdadero espacio ludicopedagógico. *Construir un banco de materiales ludicolingüísticos, el cual reposará en la

biblioteca escolar, para que esté al servicio de los estudiantes de forma permanente.*Ampliar el inventario tanto de obras literarias para niños y jóvenes, como el número de ayudas tecnológicas que posee la biblioteca, con la colaboración decidida de las directivas del plantel, para dinamizar los proyectos lúdicos que en ella se desarrollen.* Implementar momentos de lectura al interior de las aulas, en los cuales se involucren coordinadamente los docentes de todas las áreas, para fortalecer los procesos ludicopedagógicos.

Como podemos ver, el desarrollo de este estudio es viable porque la problemática descrita se contextualiza en las bibliotecas de las instituciones educativas, específicamente en la biblioteca de la I. E. Los Comuneros y se refleja directamente en el trabajo de aula. Recordemos que se plantea el rechazo o el temor que un buen número de estudiantes experimenta por los procesos de lectura. Desde el punto de vista pedagógico, el estudio se carga de importancia en cuanto pretende encontrar mecanismos pertinentes que posibiliten la acción directa sobre los procesos de lectura, de forma tal que éstos se conviertan en centros de atracción y, por tanto, en elementos que generen una nueva dinámica en el quehacer escolar, recordando que deben enmarcarse dentro de lo que debe ser el placer de leer.

Al ser la biblioteca elemento fundamental en el trabajo educativo, y al lograr diseñar mecanismos que permitan intervenir en ella para dinamizarla, ésta podrá convertirse en atractivo foco de desarrollo intelectual y en espacio de esparcimiento y sana recreación, lo que seguramente redundará en mejores resultados académicos para los estudiantes y la institución, en general.

Las discusiones alrededor de por qué, supuestamente, nuestros estudiantes no gustan de la lectura, se han convertido en espacios en donde lo que se pretende es buscar “culpables” pero no se aportan soluciones prácticas y efectivas al problema. De lograr diseñar mecanismos que nos

permitan intervenir directamente en la biblioteca escolar, para dinamizar placenteramente los procesos de lectura, seguramente mejorará nuestro quehacer al interior de las aulas; en otras palabras, de lograrse la intervención que se pretende, de una u otra manera seremos mejores.

Capítulo 2

Un acercamiento teórico

*"La Cultura Humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar,
para adoptar una actitud Lúdica".
Johan Huizinga (1990)*

Imagen 1.



(Fuente: José A. Fernández R. Formación Patio I.E. Los Comuneros.)

Para iniciar, consideramos importante detallar un poco la historia y ubicación de la I.E. Los Comuneros. Ésta fue fundada hace más de 35 años y se encuentra ubicada en la Comuna 6, sector suroriental de la ciudad de Popayán. Los barrios que conforman la Comuna son en su gran mayoría pertenecientes a los estratos 1 y 2, siendo varios de ellos considerados aún asentamientos subnormales.

La fusión entre escuelas y colegios en Instituciones Educativas nos consolida como tal, con fundamento en la Ley 715 de 2001 y el Decreto 139 del 6 de agosto de 2003. A ella pertenecen tres

sedes, a saber: José Antonio Galán I, 1º de Mayo y la Sede Principal, Los Comuneros, siendo ésta última el sitio escogido para el proyecto de intervención.

Imagen 2.



(Fuente: José A. Fernández R. I.E. Los Comuneros. Sede Principal)

En cuanto los antecedentes bibliográficos, presentamos aquí algunos estudios, investigaciones o experiencias que reposan en la biblioteca de la Fundación Universitaria Los Libertadores y que de alguna manera poseen cierta similitud con nuestra propuesta.

Luz Amparo Aldana, Manuel Ricardo Arias y Claudia Constanza Robayo son los autores de un proyecto titulado *“La biblioteca escolar, un importante recurso lúdico pedagógico”*(2015). Es éste un proyecto que se adelanta en la I. E. Fidel Cano, ubicada en el municipio de Tena, Cundinamarca. Se origina a partir del proceso de observación que realizan los autores, el cual les permite detectar que tanto el espacio denominado biblioteca en su institución, como los libros que en él se encuentran, están siendo subutilizados. En este plantel, la biblioteca se ha convertido en el lugar al cual son enviados los estudiantes que por alguna razón llegan tarde a clases o porque la ausencia de algún profesor genera cierta anormalidad disciplinaria en las aulas, de forma tal que al

ser enviados a ella, puedan ser más fácilmente controlados o vigilados. Esta situación ha originado que los estudiantes experimenten cierta fobia o apatía hacia los procesos lectores pues los consideran una forma de castigo. De esta manera, los autores se propusieron rescatar el espacio físico de la biblioteca para convertirlo en foco de aprendizaje, implementando a su vez actividades lúdicas para fomentar y dinamizar los procesos de lectura y escritura.

Este proyecto nos permitió entender que la problemática detectada en la I.E. Los Comuneros de Popayán, en manera alguna es única o singular, sino que, por el contrario, parece ser muy frecuente en las instituciones educativas ubicadas a lo largo y ancho del territorio nacional. La biblioteca ha sido y sigue siendo considerada por estudiantes y docentes un lugar para controlar, vigilar o disciplinar a aquellos estudiantes que por diversos motivos se salen de la norma y se han convertido en un “problema” para el maestro.

María Cecilia Pinto Sarmiento y Nohora Isabel Rodríguez Fajardo, presentaron un proyecto titulado *“La lúdica como elemento pedagógico para formar lectores competentes en grado séptimo de la I.E. Instituto Pijao”*(2014). Éste es un proyecto adelantado en la I.E. Instituto Pijao, del municipio de Calarcá, Quindío. Nace de la problemática encontrada por los docentes, relacionada con la dificultad manifiesta de los estudiantes en cuanto los procesos lectores. Ellos observaron que los estudiantes del grado 7º no habían alcanzado el desarrollo de las competencias comunicativas básicas de lectura y escritura. Así las cosas, propusieron la implementación de una cartilla que contiene una serie de talleres con actividades lúdicas, las cuales se pusieron al servicio de los estudiantes del grado 7º.

Este trabajo captó nuestra atención, especialmente porque los estudiantes de 7º de la I. E. Los Comuneros experimentan una problemática similar y son precisamente ellos los actores

involucrados en nuestro trabajo, junto a estudiantes del grado 6°. Ahora bien, no significa que nosotros implementaremos igualmente una cartilla para atacar el problema, sino que éste se abordará desde otros aspectos que abarca la dimensión lúdica.

Rosa Elvia Duque Salazar y Margelis Palencia García son autoras del proyecto titulado “*La alegría de leer y escribir*” (2016). Contextualizan su trabajo en la I.E. San José Marinilla, ubicada en el municipio de Marinilla, Antioquia. Ellas, a través de su experiencia docente, detectaron una serie de falencias en los procesos de lectura y escritura de los niños del grado 3°. La investigación las llevó a diseñar e implementar estrategias ludicopedagógicas que ayudaron a alcanzar un mejor nivel de desarrollo de estos procesos, lo que a su vez se vio reflejado en el mejor rendimiento académico en todas las áreas.

Este trabajo resultó para nosotros bastante interesante, porque nuestros estudiantes también experimentan las falencias mencionadas, destacándose la falta de interés por la lectura y, en muchas ocasiones, la incapacidad de plasmar sus ideas de forma oral o escrita. La diferencia es que nuestro proyecto de intervención se enfoca en la biblioteca como espacio lúdico de aprendizaje y los estudiantes se encuentran cursando grados un tanto superiores, pero la problemática la traen heredada de los grados inferiores.

Raúl Enrique Méndez Quintero es autor del proyecto “*Lectura en voz alta como práctica lúdica de los niños y niñas del grado cuarto de la sede José Faustino Sarmiento del municipio de Pueblo Nuevo*” (2015). El trabajo pretende demostrar la importancia que tiene la lectura en voz alta, como práctica lúdica que estimule en los niños la aparición de una nueva actitud frente a la lectura, de modo que sean capaces de abrir su imaginación, que se atrevan a construir sueños y a expresarse libre y espontáneamente, creando realidades diferentes a las que la escuela presenta.

El proyecto tiene significación para nosotros, en cuanto el nuestro de igual manera pretende abrir espacios en los que niños y niñas se aventuren en un viaje que les permita descubrir nuevos mundos y realidades, a partir de las lecturas que a su gusto escojan y que, posteriormente, puedan contar en voz alta a sus compañeros, amigos o familiares.

Adriana Pérez Díaz y Doris Salgado Nemocón son autoras del proyecto que lleva por título *“Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6º grado”*(2015). Es un proyecto que propone estrategias lúdicas que permitan superar las deficiencias de los estudiantes del grado 6º de la I.E.T.I. Antonio José Camacho de la ciudad de Cali, a partir de lecturas, especialmente de tipo expositivo. Para ello lograron desarrollar un método denominado **E.F.G.H.I** en donde **E** significa Examinar el texto, **F** significa Formular preguntas, **G** Ganar información, **H** Hablar sobre el tema; **I** Investigar. La idea surge en las autoras a partir de las discusiones presentadas en las reuniones de profesores, en las cuales la crítica permanente es que los estudiantes que ingresan a la básica secundaria no comprenden lo que leen y generalmente se culpa de esta deficiencia a los docentes de lengua castellana.

El proyecto se reviste de importancia para nosotros pues, además de ser dirigido a una población estudiantil del grado sexto, al igual que el nuestro, aborda tanto la problemática de la escasa comprensión lectora en los niños que ingresan a la básica secundaria, como el problema de quién o quiénes son los culpables de tal deficiencia. Es para nosotros un reto buscar soluciones al problema aquí mencionado, sin que esto se centre en la búsqueda de culpables. Es de aclarar que no es nuestra intención desarrollar un método de lectura en particular, sino intervenir lúdicamente en un espacio tan importante como es la biblioteca, para que desde ella se motiven y/o generen procesos de lectura rica, placentera y productiva en todas las áreas.

Ahora bien, asumir el tema de la lectura en una institución pública como lo es la I.E. Los Comuneros de Popayán, significa ver al estudiante en toda su integralidad y pensar en él como un ser humano que se está formando y en la sociedad en la que aspira vivir en el futuro. Es importante anotar que al hablar de integralidad, se hace referencia a un proceso plenamente organizado y basado en la continuidad, de forma que permita el desarrollo de la persona en todas sus dimensiones (cognitiva, espiritual, afectiva, estética, ética, corporal, comunicativa, lúdica...)

Los maestros del siglo XXI debemos tener absoluta claridad para reconocer que somos formadores de ciudadanos, que se caractericen por su capacidad de leer en todos los contextos, de manera que es nuestra obligación ofrecerles una variedad de herramientas que les faciliten leer su mundo haciendo uso de la multiplicidad de lenguajes existentes: verbales, corporales, icónicos...

La lectura desempeña un papel de importancia capital en la vida del ser humano, por cuanto es un elemento fundamental que le facilita interactuar en sociedad, permitiéndole desarrollarse mucho mejor como persona. Al ser la lectura una actividad intelectual, propia o exclusiva del ser humano, se constituye en un elemento que nos caracteriza y diferencia de los demás seres vivos.

Doris Gicherman, reconocida psicopedagoga, en su texto *La importancia de la lectura* (2004), nos recuerda cómo el acto lector implica la participación activa de la mente, contribuyendo en alto grado al desarrollo de la creatividad y la imaginación. El leer se convierte en una especie de *suplemento alimenticio* que nutre la imaginación e impulsa a quien lo hace, en este caso a los niños, a adentrarse en lo que de forma reiterada hemos denominado nuevos y maravillosos mundos.

Gicherman (2004) igualmente plantea que la lectura permite al individuo reconocer e interpretar tanto al mundo exterior como a sí mismo. La literatura, para quienes han tenido la dicha de sentirla y disfrutarla, ha sido fuente de respuestas para tantas preguntas que surgen en el

individuo debido a su problemática existencial. Los problemas existenciales no son exclusivos del adulto, pues éstos seguramente pueden sentirse o experimentarse desde la misma etapa escolar.

Por otra parte, Gicherman asume la lectura como un acto que facilita el desarrollo afectivo, moral y espiritual del individuo. Al hacerlo, lo que en el fondo se está propiciando es que el niño o el individuo sea capaz de entender que es necesario que todos apostemos y aportemos en la creación de un mundo más justo y más humano.

En el año 2000, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, en una publicación titulada “*Proyecto de estudio. Encuesta sobre hábitos lectores de la población escolar entre 15 y 16 años*” dice textualmente: “La importancia de leer va más allá de lo meramente académico, ya que la lectura es un instrumento fundamental para el crecimiento personal y social de los individuos. Así, se ha comprobado que la lectura estimula la convivencia y las conductas sociales integradas, contribuye a aumentar el vocabulario, fomenta el razonamiento abstracto, potencia el pensamiento creativo, estimula la conciencia crítica, etc. Pero, además, la lectura es una fuente inagotable de placer. Desde esta perspectiva, el fomento de la lectura es y debe ser una prioridad de todo sistema educativo”.

Esta publicación, de seguro muy bien fundamentada, presenta la lectura como un elemento que enriquece y potencializa el desarrollo humano desde diversos puntos, pues no sólo reconoce la importancia que ella tiene en el desarrollo intelectual del individuo, sino que lo nutre con valores esenciales que le capacitan para vivir a plenitud en comunidad, reconociendo que el placer es inherente al ser humano y la lectura una fuente que bien puede proporcionarlo o facilitarlo.

Por otra parte, ese goce lector...ese placer que es inherente al ejercicio de la lectura, debe ser uno de los objetivos hacia los que el docente enfoque parte de su trabajo para hacerlo real, para

materializarlo. Jorge Luis Borges (1899 -1986), uno de los escritores argentinos más destacados de la literatura del siglo XX, en alguna de sus conferencias, haciendo una crítica a los docentes, planteó que el interés de éstos se centra más en las fechas de la literatura o en los profundos análisis de los libros, dejando de lado quizá lo más importante que es la belleza del texto y el placer que proporciona su lectura. Sus palabras encierran, de alguna manera, su posición frente a la relación entre lúdica y literatura. En otra parte de esa conferencia, Borges afirmaba que una de las formas de la felicidad es la lectura, reforzando así su postura sobre la felicidad y el placer que encierra el acto lector.

La *invitación* que el docente debe hacer a sus estudiantes para que se acerquen a la lectura y, por ende, se acerquen al saber, es un deber que ya en el siglo XIII nos lo recordaba el rey Alfonso X, El Sabio, en su obra titulada *Las Siete Partidas*, cuando afirmaba: “ Bien y lealmente deben los maestros mostrar sus saberes a los escolares leyéndoles los libros”. La expresión *leyéndoles los libros* se llena de vigencia e importancia pues nos remite a una de las estrategias actuales que poseemos los docentes para despertar en nuestros estudiantes la afición por la lectura y la curiosidad por experimentar el placer que ella brinda; nos referimos a la lectura en voz alta, como mecanismo ágil, práctico y eficaz en la consecución de ese objetivo.

Desarrollar el gusto por la lectura se convierte en la posibilidad de encontrar distintas fuentes, tanto de pensamiento como de la vida misma. El acto de leer lleva al individuo a construir su propio mundo, a partir del conocimiento que adquiere al conocer otros nuevos y maravillosos mundos; lo lleva, igualmente, a experimentar el placer de encontrar cualquier tipo de información que sea de su interés por su temática, por su actualidad, etc.

Bertha Ligia Díez, en su tesis titulada *De la lectura como experiencia de formación integral* (2000), dice: “En primera instancia, la lectura debe verse como una actividad placentera, como un goce, para que sea significativa y permita contemplar con deleite el panorama que ofrece...es menester no darle mucha solemnidad, sino volver esta actividad un juego, sin coartar la aventura de leer; que el acto de leer genere una atmósfera especial en donde todo ser humano encuentre una forma de felicidad”. La expresión *no darle ninguna solemnidad* en manera alguna se refiere a que el acto lector carece de importancia, todo lo contrario; hace alusión a un acto lector que se propicie sin ser cargado de tanto ceremonial o protocolos. Una aventura, en sí misma, es sinónimo de riesgo y, en el caso de la lectura, quienes se atreven a correr ese riesgo, seguramente hallarán recompensa en el placer que genera el descubrir que ella es fuente de vida, de conocimiento, de enriquecimiento personal, de crecimiento intelectual, etc.

B.L.Díez, en otro apartado de su texto, nos dice que “El poder de la lectura es incuestionable cuando pienso en las muchas áreas del saber que, por su mediación, he podido permear y explorar en el bagaje que poco a poco voy sumando a mi patrimonio cultural...En ese sentido, considero que la lectura ha sido, para mi, exploración; un ejercicio que me permite comprender lo que me rodea, a la vez que estimula mi desarrollo personal e intelectual”. Lo afirmado por Díez, nos permite establecer la importancia de la lectura en todas y cada una de las áreas del conocimiento, llevándonos a pensar que el rol de promotores y/o estimuladores del acto lector no puede ni debe ser exclusivo de los docentes del área de Humanidades y más específicamente de quienes orientan Español y Literatura.

“Además, deseo subrayar, como mi gran conquista, atreverme a escribir y vencer el temor de la palabra escrita...Por otra parte, la lectura ha fortalecido mis destrezas para escuchar, al mejorar también mi rango de concentración y atención. De igual forma ha hecho que me familiarice con

estructuras gramaticales cada vez más variadas y complejas que facilitan el uso y manejo del lenguaje”. Lo aquí relatado por B. L. Díez no es otra cosa que hablar de la lectura como herramienta indispensable para el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades básicas comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir. Es de anotar que en la I. E. Los Comuneros, el interés por estimular el desarrollo de estas habilidades ha sido una constante en los planes de área, en especial los de los docentes del área de Humanidades.

Harold Bloom, uno de los más prestigiosos críticos literarios estadounidenses, ha hecho referencia a la importancia de la lectura, plasmando su pensamiento en frases relativamente cortas, de pasmosa sencillez, pero con una profundidad oceánica: “...Hay una razón primordial por la cual debemos leer. A la información tenemos acceso ilimitado; ¿Dónde encontraremos la sabiduría?”. ¿Dónde encontrarla?...es la pregunta. Y la respuesta resulta casi obvia: en los libros...en la literatura...en las buenas lecturas...en las lecturas ricas y placenteras.

Ricardo Senabre(1947-2015), catedrático y crítico literario español, en su texto titulado *La lectura necesaria* (2006) bella y profundamente muestra las bondades de la lectura y la riqueza de la literatura: “...Porque de eso se trata: lo primero que hace la literatura es dilatar nuestra retina, ampliar nuestra capacidad de visión, mostrarnos múltiples maneras nuevas de contemplar las cosas...Gracias a la literatura, nuestro mundo mental se ensancha prodigiosamente. Los libros nos permiten emigrar a otros lugares y a otros tiempos, conocer las experiencias, los estados de ánimo, los sueños, las venturas y desventuras en que se forjaron miles de seres humanos...No existe instrumento de comunicación ni vínculo de solidaridad más formidable...La lectura divierte, consuela, enseña y logra poblar nuestra soledad de figuras y personas con las que podemos dialogar...”. *Dilatar la retina* es ser capaces de ver y entender el mundo desde diversas ópticas, respetando y, en lo posible, entendiendo la pluralidad de concepciones culturales. *Emigrar a otros*

lugares es emprender una aventura sin fin, que empieza en una simple hoja de papel y quizá nunca termine, ni aun con la muerte.

Esa importancia o valor que posee la lectura, justifica que se indague para tratar de descubrir las mejores formas de estimular el acercamiento a ella por parte del estudiante y el gusto para que la incorpore a su cotidianidad. Desde esta óptica, consideramos que una propuesta para estimular el gusto por la lectura, debe tener presente la lúdica como elemento fundamental de la cultura humana.

El acercamiento al conocimiento a través del elemento lúdico no es en si algo novedoso. Federico Froebel (1782-1852), creador de los Kinder Garden, siempre enfatizó en la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño. Afirmaba que gracias al juego, el niño puede emprender un viaje que lo conduce al descubrimiento de nuevos mundos como lo son el cultural, el creativo, el social y, especialmente, el que se relaciona con el poder servir a los demás. Aquí el juego se constituye no sólo en un factor que genera momentos de recreación, sino en una eficaz herramienta que, poco a poco, introduce al niño dentro de un proceso cultural.

Froebel hizo del juego un elemento fundamental en el proceso de enseñanza y se sirvió de él para sembrar en los niños actitudes de colaboración, lo que hoy seguramente se relaciona con el trabajo colaborativo. Vale la pena resaltar la importancia que actualmente tiene el trabajo colaborativo en el desarrollo del quehacer educativo, tanto a nivel estudiantil como docente. El trabajo en equipos lleva consigo la colaboración, la cual debe caracterizarse por la libertad y la espontaneidad con que ella se produzca. La cooperación es quizá la mejor forma o, al menos, la más práctica, de finiquitar con el egocentrismo que en muchos casos caracteriza a los seres humanos, dándole de esta manera un significativo impulso al desarrollo de la personalidad.

Las Escuelas Activas, en general, fueron abanderadas de lo que se denomina el aprender jugando; para ellas el juego era el medio a partir del cual se podía orientar la actividad infantil.

John Dewey (1859-1952) a través de su propuesta educativa, nos habla de la importancia que posee el tener en cuenta los intereses del niño, de forma tal que, a partir de ellos, sea posible profundizar en el trabajo manual, la educación laboral y el uso de determinadas herramientas, entre otros aspectos. Para nadie es desconocido que el trabajo manual es un elemento lúdico, que sirve como motivante en el trabajo del aula. Esto se ha notado en la I.E. Los Comuneros, convirtiéndose incluso en un excelente mecanismo para lo que podría denominarse *manejo de grupo*. En otras palabras, el trabajo manual lleva al estudiante a enfocarse en aspectos que le son atractivos, que los disfruta, tanto así que, en un momento dado, termina por olvidar ciertos comportamientos que pueden afectar la convivencia dentro y fuera del salón de clases.

El objeto principal del método de María Montessori (1870-1952), caracterizado por ser empírico y basado en circunstancias reales, fue el desarrollo del niño en un ambiente que, ante todo, fuese agradable y motivador; lo cual, sin duda alguna, nos muestra la importancia que para ella tuvo la lúdica en su labor educativa, pese a que para aquel entonces el término como tal se desconocía.

El abordar la lectura desde una perspectiva lúdica puede significar, para algunas personas, acercarse a mundos apartados por completo de nuestro contexto social. Nada más carente de veracidad.

Esperanza Osorio Correa, en su conferencia *La recreación y sus aportes al desarrollo humano*, plantea que “ A menudo se piensa que dado el carácter imprescindible de la recreación de favorecer el placer y la diversión en la vivencia, es contradictorio pretender abordar asuntos serios de la vida a partir de la misma. Sin embargo, una experiencia satisfactoria y alegre no excluye la

posibilidad de conocimiento sobre sí mismo, de reflexión y reconocimiento de realidades que pueden ser transformadas”. Una de esas tantas realidades es, precisamente, el evidente rechazo que manifiestan nuestros estudiantes cuando se trata de abordar procesos relacionados con el acto lector. Seguramente al potencializar la dimensión lúdica al interior de la biblioteca y las aulas, la lectura será abordada con el placer que experimenta el niño cuando a su más temprana edad es amamantado por el ser que le trajo al mundo.

Al igual que la educación, el trabajo y la salud, la lúdica es un derecho básico inalienable, pese a que, a través de la historia, ha sido olvidada o descuidada desde lo político, lo social y lo económico. Osorio Correa, en la conferencia antes aludida, dice: “Las sociedades son complejas y la recreación no puede separarse de los objetivos vitales...Por lo tanto, la lúdica se considera un recurso para mejorar la calidad de vida”. Calidad de vida que va ligada a la calidad de la lectura y al placer vivencial que trae consigo.

Henri Wallon (1879-1963), psicólogo y pedagogo francés, consideró el juego como una actividad fundamental en los procesos de aprendizaje. De esta manera, si el acto lector es un proceso que nos acerca al conocimiento, puede y debe ser permeado por el elemento lúdico, para que el acceso que se logre a cualquier tipo de conocimiento sea, ante todo, un acto de vida motivante y placentero.

Lourdes del Carmen Martínez, en su estudio *Lúdica como estrategia didáctica* (2008), publicado en la revista *Scholarum*, de la Universidad Autónoma de Guadalajara, afirma que “La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse sólo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente”.

Aquí es importante hacer cierta diferenciación entre el juego y lo lúdico para que el planteamiento no sea presa de la tergiversación. El juego ciertamente es lúdico, pero no es lo único que puede incluirse dentro de la lectura y el aprendizaje lúdicos. Lo lúdico también implica mucha imaginación, enorme motivación y estrategias que permitan alcanzar el objetivo propuesto. Al diseño de dichas estrategias apunta el trabajo que estamos planteando.

Martínez, en el mismo estudio, plantea que “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales”. Una situación problemática real es la falta de motivación y el manifiesto rechazo de un alto porcentaje de los estudiantes hacia los procesos lectores.

Alexánder L.Ortiz, en su escrito titulado “*Jugando también se aprende*” (2005), al hacer referencia a los juegos didácticos y en general a las actividades lúdicas afirma que “...es ésta una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. La lectura es y debe ser esa experiencia feliz que tanto profesores como estudiantes debemos vivenciar a través del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante tener presente que la dimensión lúdica debe ser asumida según el objetivo propuesto; es decir, puede asumirse o entenderse como instrumento para la enseñanza, como expresión de la cultura, como una herramienta de juego o como una actitud permanente frente a la vida.

Finalmente recordemos que en una institución educativa, los docentes de todas las áreas estamos en el deber de fomentar y estimular la lectura en los estudiantes, sin importar su grado de escolaridad, mediante el diseño y aplicación de las estrategias apropiadas. Y si éstas se conciben dentro de una dimensión lúdica, redundarán en que el proceso de enseñanza-aprendizaje resulte más próximo y significativo para nuestros alumnos, porque muy seguramente no se apartarán de sus más preciados intereses.

Capítulo 3

La intervención toma su cauce

“Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar lo que nadie más ha pensado”

Albert Szent-Gyorgyi (1893-1986)

A través de los años, los actores del mundo educativo, especialmente los docentes, hemos podido observar la enorme dificultad que tienen los estudiantes cuando se trata de ingresar a la biblioteca para realizar una simple consulta, sin importar el tema que sea. Es mayor el problema cuando la visita a la misma tiene como objeto específico la lectura de un texto literario. El rechazo, el malestar, el desgano, la falta de interés son tan notorios, que en la mayoría de ocasiones se traducen en comportamientos disciplinarios poco a nada acordes con la educación. De igual manera, son múltiples las explicaciones que los docentes tratamos de darle a esta clase de manifestaciones, buscando en la mayoría de los casos los “culpables” de este tipo de actitudes o comportamientos.

El querer brindar alguna explicación para la situación descrita, implica, de una u otra forma, un corto o largo proceso de observación, el cual en infinidad de ocasiones no se sistematiza, en el que las circunstancias observadas y los hechos cotejados le permiten a un individuo en particular aventurar una hipótesis sobre las posibles causas del problema y, en el mejor de los casos, anticipar una posible solución. Esto puede explicarse desde un punto de vista histórico, si reconocemos o entendemos que el ser humano siempre ha tratado de conocer al otro, conocerse a sí mismo y tratar de explicar todo cuanto sucede a su alrededor.

Ese tratar de conocer y conocerse y, claro está, ese tratar de explicar todo cuanto acontece, ha sido para el ser humano un mecanismo impulsor para el desarrollo. En nuestro

caso, esa observación de la problemática ya descrita, nos lleva a encauzar la propuesta de intervención a partir de la **investigación cualitativa**.

Pero...¿Cómo entender la investigación cualitativa?. La profesora Karen Watson Gegeo (1988), docente en diversas universidades estadounidenses, plantea que ésta se presenta cuando se dan situaciones en las cuales se describen detalladamente eventos, personas, formas de interactuar y multiplicidad de comportamientos que se caracterizan por ser observables, posibilitando a la vez que quienes participan de esa observación puedan aportar sus experiencias, sus puntos de vista y sus reflexiones, tal como ellos las expresan. Asimismo, plantea que esta investigación debe convertirse en un proceso activo, sistematizado y muy riguroso en lo que concierne a la indagación, lo cual permitirá posteriormente tomar decisiones o asumir posturas frente a lo investigado.

Por su parte, la profesora María Paz Sandín Esteban en su texto titulado “*Investigación Cualitativa en educación. Fundamentos y Tradiciones*” (2003), docente de la Universidad de Barcelona, acerca más la investigación cualitativa al contexto educativo, cuando plantea que ésta es una actividad sistemática orientada a la comprensión de fenómenos educativos y sociales y a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos.

Gloria Pérez Serrano, catedrática de la UNED y de la Universidad de Sevilla (España), en su texto “*Investigación Cualitativa. Retos e Interrogantes*” (1994), nos dice que la investigación cualitativa es un proceso activo, sistemático y riguroso, en el cual se lleva a cabo una indagación que permite tomar decisiones sobre lo investigable, cuando se tiene un problema a resolver o una necesidad a ser satisfecha. Para la autora, uno de los objetivos de la investigación cualitativa es

lograr comprender una situación específica de estudio para que, a partir de su comprensión y análisis, se entre a intervenir para brindarle solución a la problemática estudiada.

Pérez Serrano afirma también que la investigación cualitativa es un estilo de investigación mucho más cercano a la vida y a la situación de los sujetos. Ello propicia que se pueda estrechar la brecha entre lo teórico y lo práctico, y se logre la definición de acciones según el contexto.

Investigar cualitativamente es interesarse por la realidad de los sujetos inmersos en un contexto social determinado...es interesarse por una situación particular o un fenómeno grupal para estudiarlos sin desligarlos, en manera alguna, del contexto en que se presentan. Así que abordar el problema relacionado con el rechazo de los estudiantes hacia la biblioteca y hacia los procesos de lectura -hecho que ocurre en nuestra Institución-, desde la perspectiva de la investigación cualitativa, es quizá lo más pertinente.

Al proponernos comprender un fenómeno socioeducativo y al pretender con nuestro proyecto intervenir de manera efectiva y eficaz sobre el mismo, consideramos que la herramienta metodológica que nos permitirá el avance será la IAP –Investigación-Acción-Participativa-.

Resulta importante hacer claridad en los términos *efectividad* y *eficacia* puesto que, pese a tener un significado estrechamente relacionado, cada uno se reviste de su propia significación e importancia.

La *efectividad* se refiere a la posibilidad de que un individuo o colectivo se beneficie de un procedimiento o práctica, que para nuestro caso será pedagógica. El fin último de nuestro proyecto de intervención es, precisamente, lograr que los estudiantes de los grados 6º y 7º de nuestra Institución, Sede Principal, obtengan de éste, un beneficio medible u observable.

Por *eficacia* se entiende el efecto o el impacto de una acción que se lleva a cabo en las mejores condiciones posibles o experimentales. En nuestro caso, se hace referencia al impacto que tendrá nuestro proyecto de intervención tanto en la biblioteca, como espacio ludicopedagógico, como en nuestros estudiantes.

La investigación-acción se puede considerar como una expresión genérica que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social.

La expresión *Investigación - Acción* no es en sí misma novedosa puesto que fue utilizada por el psicólogo estadounidense, de origen alemán, Kurt Lewin (1890-1947), quien la empleó hacia la década de los años 40. Resulta interesante recordar que, en primera instancia, fue usada por las Ciencias Sociales, pero muy rápidamente se trasladó hacia otras áreas y, especialmente, hacia el campo de la educación.

En el campo educativo es en extremo validera la IAP, pues a partir del diagnóstico de los problemas y necesidades que se experimenten al interior de las aulas o de la biblioteca, es posible en conjunto diseñar y aplicar acciones encaminadas a la satisfacción de la problemática encontrada.

La escogencia de la IAP como herramienta metodológica para nuestro proyecto tiene un profundo sentido, en cuanto ello implica la participación constante y decidida, no sólo de quienes dirigimos el proyecto, sino de los estudiantes y demás docentes de la Institución, quienes han sido invitados a participar e involucrarse en el mismo, para posibilitar que se enriquezca el trabajo interdisciplinario y, por ende, la formulación de estrategias que permitan la construcción e implementación de un modelo lúdico en la biblioteca de la institución.

El trabajo con IAP se fundamenta en tres aspectos:

Investigación porque su finalidad es estudiar un fenómeno real que se presenta en nuestra institución educativa, con un objetivo que podrá ser observado y medido a través de la práctica.

Acción porque por el sólo hecho de observar y realizar el estudio, de alguna forma ya se está haciendo algo de intervención en el problema que se plantea. De igual manera, porque el proyecto se orienta a la acción y a la intervención.

Participativa porque en ella estaremos involucrados no sólo quienes desarrollamos la propuesta, sino también otros docentes, la bibliotecaria y los 65 estudiantes de los grados 6º y 7º de la Sede Principal de nuestra Institución. Estos últimos no serán considerados exclusivamente como beneficiarios, sino como personas que actúan y contribuyen en la transformación y/o mejoramiento de su realidad.

Al estar inscrita la especialización en Pedagogía de la Lúdica a la Facultad de Ciencias de la Educación, consideramos que es pertinente el haber escogido como tipo de investigación la **cualitativa** y como metodología la **IAP**, para el diseño y posterior aplicación de nuestro proyecto de intervención, dado que éstas van en la misma línea de lo propuesto por la Universidad.

Nuestro proyecto está articulado específicamente con la línea de investigación **Pedagogía, Medios y Mediaciones**, de la Fundación Universitaria Los Libertadores. El Documento de Fundamentación, elaborado por Raúl Infante Acevedo, titulado “*Línea de investigación, PEDAGOGÍAS, DIDÁCTICAS E INFANCIAS*” (2009), publicado por la Facultad de Educación de nuestra Universidad, nos sirve como sustento pues plantea que:

“La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que

se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir el conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje”.

Los ejes articuladores de la línea son:

- Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo.
- Núcleos de problemas que cuestionan la relación con el conocimiento en diversos escenarios educativos.
- Núcleos de problemas que exploren los lenguajes del ecosistema comunicativo educativo
- Núcleos de problemas que pregunten por las interacciones en nuevos escenarios.

Así mismo, el proyecto se inscribe dentro de la línea institucional de **Pedagogía, Didácticas e Infancias**, adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación de nuestra Universidad. El documento elaborado por Raúl Infante Acevedo (2009), anteriormente citado, explica la razón por la cual es ésta la línea institucional:

“ Entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el del campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje”.

Hablar de *proyecto de intervención* significa hablar de un proceso sistematizado con el cual se pretende brindar solución a una problemática humana detectada y perfectamente descrita, la que, para el caso de la I.E. Los Comuneros, Sede Principal, de la ciudad de Popayán, Cauca, es

la fobia o el rechazo que nuestros estudiantes experimentan cuando se trata de hacer uso adecuado de la biblioteca escolar.

Hacer realidad nuestra propuesta implica que los involucrados en el proyecto tendremos que conocer perfectamente los elementos o ítems que deben contemplarse en el mismo:

- ¿Cuál es el problema a intervenir?
- ¿Qué se quiere lograr?
- ¿Por qué se hace la intervención?
- ¿Para qué se realiza?
- ¿Quiénes participarán activamente en el proyecto?
- ¿Dónde se desarrollará?
- ¿Con qué recursos se cuenta?
- ¿Cuál será el número de beneficiarios?

El sitio escogido para el proyecto de intervención es la I.E. Los Comuneros, la cual atiende en el año 2016, un total de 1480 estudiantes, distribuidos en sus tres sedes y en las jornadas diurna, nocturna y sabatina, siendo estas dos últimas exclusivas para jóvenes en extraedad y adultos.

La muestra con la cual se pretende trabajar asciende a 65 estudiantes (32 del grado 6º y 33 del grado 7º de la Sede Principal), cuyas edades oscilan entre los 11 y 14 años, los cuales, como ya se dijo, no solamente serán considerados como beneficiarios sino como actores en el

proceso de mejoramiento. De los 65 estudiantes, 35 son del sexo femenino y 30 del sexo masculino. De igual manera es importante recalcar que en el proyecto no sólo participaremos los docentes que cursamos la Especialización, sino que en él estarán involucrados otros docentes que también viven o experimentan la problemática descrita y han expresado su intención de participar; además la bibliotecaria del plantel, quien ha manifestado su interés para lograr la superación de la problemática observada.

Describir la problemática fue posible, no sólo por los largos procesos de observación en las aulas y en la biblioteca, sino también por la aplicación de una sencilla encuesta, tanto a los 65 estudiantes que harán parte del proyecto de intervención, como a 20 docentes de la Jornada de la Tarde, sección de Básica Secundaria de la Institución. La encuesta nos permitió verificar lo expresado por la bibliotecaria, de una manera muy informal, en las charlas cotidianas.

Las charlas informales con la bibliotecaria del plantel fueron básicas para establecer el problema que nos ocupa. Ella, a través de los tres años que lleva en el cargo, pudo observar un aspecto bastante singular en los estudiantes que por alguna razón ingresaban a la biblioteca: lo hacían experimentando cierto rechazo o desagrado y, de igual manera, su comportamiento no era el que se debe esperar de una persona que se encuentre en este recinto. La misma curiosidad la llevó a establecer un diálogo permanente con chicos y chicas, el cual le permitió ir verificando lo que ella suponía: no había motivación alguna para llegar a la biblioteca pues muchos de ellos asistían porque eran enviados allí como forma de castigo.

Por otra parte, el proceso de observación también se fue dando al interior de las aulas, gracias a la colaboración de profesores de distintas áreas, los cuales enriquecieron la visión del

problema, a partir de los comentarios que nos hacían, eso si, hay que decirlo, de una manera bastante informal.

A partir de esto es que se toma la decisión de elaborar una sencilla encuesta para ser aplicada, tal como ya se dijo, a 65 estudiantes y a 20 docentes del plantel. El texto completo de las encuestas y los resultados de las mismas se presentan en el Anexo B.

Capítulo 4

Jugando...contando...pintando...a la biblioteca nos vamos acercando

“La lectura debe ser una de las formas de la felicidad y no se puede obligar a nadie a ser feliz”
Jorge Luis Borges.

Imagen 3



(Fuente: José A. Fernández R. En plena actividad lúdica)

Múltiples son las acepciones que posee la palabra *intervenir*. Para nosotros significará participar o actuar en algo con un determinado objetivo. Así las cosas, nuestro proyecto de intervención tiene como objetivo el diseño e implementación de una serie de actividades estructuradas para hacer de la biblioteca un espacio lúdico de acercamiento a la lectura y al conocimiento en general..

Valedero es anotar que no se trata de “intervenir por intervenir”, pues de ser así, sólo se trataría de un simple activismo que posiblemente serviría para divertir a los estudiantes en un

momento dado o en una situación muy concreta, sin que realmente se causara algún notorio impacto. Nuestro proyecto de intervención es la respuesta a un sentir generalizado y es la necesidad de darle a la biblioteca de la I. E. Los Comuneros una nueva dinámica, en donde el gozo, el placer, el gusto... sean sentimientos que se aniden en los estudiantes a partir de las actividades y propuestas que desde ella se generen e irradian.

Somos conscientes que no será fácil entrar a actuar sobre algo que, con el paso de los años, ha echado raíces en la mentalidad del estudiantado, y por qué no decirlo, en un sinnúmero de docentes, siendo esto la visión que se tiene de la biblioteca como un espacio desagradable porque o bien no hay motivación alguna para visitarla o, si se visita, es como un centro de castigo y casi de tortura.

Es esta la razón que nos lleva a iniciar nuestra intervención con 65 estudiantes, 32 del grado 6º y 33 del grado 7º de la Sede Principal, dado que por su edad y por estar iniciando la Educación Básica Secundaria se encuentran “menos contaminados” por la problemática que a través del trabajo se ha venido describiendo.

La intervención no será, en manera alguna, una simple campaña que vea la luz en el tiempo por una o dos semanas, como máximo. Por el contrario, lo que se pretende es hacer de ella una intervención de corte institucional para que se adopte y se desarrolle a través del año lectivo, con el apoyo de todos los integrantes de la Comunidad Educativa.

En principio se han diseñado cuatro tipos de actividades que se desarrollarán semanalmente, las cuales se describen a continuación:

Tabla No. 1

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Trae tu lápiz”
OBJETIVO	Diseñar e implementar una actividad lúdica que permita a los estudiantes de los grados 6º y 7º percibir la biblioteca escolar como un espacio de diversión, aprendizaje y conocimiento.
DESCRIPCIÓN Y/O METODOLOGÍA	<p>Los profesores autores del proyecto diseñaremos diversos materiales, basándonos en lo que hoy se denomina <i>ludolingüística</i>, la cual nos posibilita <i>jugar</i> con el lenguaje, pero a su vez enriquecer, por ejemplo, nuestro léxico o en general nuestra expresión verbal o escrita. Así las cosas, en primera instancia se elaborarán textos con base en anagramas, tautogramas, palíndromos, calambures, cajas de letras, etc., y se guardarán en biblioteca para conformar una especie de “banco lúdico”.</p> <p>Un anagrama es una palabra o frase que resulta de transponer las letras de otra palabra o frase. Ejemplos: de la palabra <i>altisonancia</i> resulta <i>nacionalista</i>; <i>conquistadores/reconquistados</i>, <i>Adrián/darían</i>, <i>Mónica/camino</i>, <i>botines/ bisonte etc.</i></p> <p>Un tautograma es un texto compuesto por palabras que comienzan todas con la misma letra y que debe tener sentido. En muchas ocasiones se utilizan para formar trabalenguas. Ejemplo: “Pedro Pablo Pérez Prieto, pobre pintor portugués, pinta paisajes por poco precio para poder pasar por París” o “Samuel solía subir solo, siempre serpenteando sinuosos senderos”</p> <p>Los palíndromos son palabras o frases que se leen igual tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha. Ejemplos: “Oirás orar a Rosario”, “Le avisará Sara si va él”, “Ana lleva al oso la avellana”, etc.</p> <p>Un calambur es un juego de palabras que consiste en modificar el significado de una palabra o frase agrupando de distinto modo sus sílabas. El <i>calambur</i> más famoso de la historia se le atribuye a Francisco de Quevedo y Villegas, quien llamó “coja” a la reina Mariana de Austria, esposa de Felipe IV, sin que para nada se ofendiera: “Entre el clavel blanco y la rosa roja, su</p>

	<p>majestad es...coja.” Otros ejemplos: “Yo lo coloco y ella lo quita/ Yo loco, loco, y ella loquita”.</p> <p>Una caja de letras consiste en introducir en cajas, cuadradas o rectangulares, divididas en casillas o cuadrículas, una serie de palabras previamente definidas. Tiene cierta similitud con la sopa de letras, pero seguramente su construcción o solución se revisten de mayor grado de complejidad.</p> <p>Posteriormente, con la colaboración de la bibliotecaria, se abrirá el espacio para que los estudiantes de 6º y 7º, a partir de la invitación y la motivación que se les haga, puedan ingresar a la biblioteca, bien sea en un descanso o en otra hora programada, para que <i>llevando su lápiz</i> se diviertan respondiendo sopas de letras, crucigramas, acertijos, identificando anagramas, construyendo tautogramas etc. Estos juegos permiten trabajar con léxico de todas las áreas del conocimiento. Vale la pena anotar que la invitación y la motivación que se les hagan, necesariamente se enmarcarán dentro del mismo elemento lúdico.</p>
EVALUACIÓN	<p>En principio solamente se valorará el gusto o el entusiasmo que demuestren los estudiantes desarrollando las actividades propuestas durante el espacio de tiempo asignado. Inicialmente no se calificará su participación para que la nota en manera alguna se convierta en el aliciente o el motivo que los lleve a la biblioteca. La idea es que poco a poco vayan experimentando el placer de estar en biblioteca jugando con el lenguaje. No obstante, sí se abrirá un espacio para que cada estudiante exprese, de forma oral o escrita, cómo le pareció la actividad y qué opina de la biblioteca como espacio para realizarla.</p> <p>Sin embargo, es posible definir un indicador general de evaluación, el cual sería: Los estudiantes realizarán visitas a la biblioteca y desarrollarán alguna de las actividades de ludolingüística que para el efecto han sido diseñadas.</p>

Tabla No. 2

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Cuéntame y te cuento”
OBJETIVO	Implementar una estrategia de lectura entre los estudiantes de los grados 6° y 7°, para estimular en ellos el deseo de aventurarse en el maravilloso mundo de la literatura.
DESCRIPCIÓN Y/O METODOLOGÍA	<p>La actividad pretende abrir espacios de lectura tanto al interior de la biblioteca de la institución, como en las mismas aulas de clase. Los estudiantes de 6° y 7° serán invitados para que, en momentos específicos, tengan acceso a todos los materiales de lectura inventariados en biblioteca y a partir de sus gustos o expectativas escojan los que más les atraigan para ser leídos. Luego de un tiempo determinado, cada uno de ellos tendrá la oportunidad, si es su deseo, de contarle a los asistentes un resumen de la lectura que alcanzó a realizar e incluso la posibilidad de opinar sobre el contenido de la misma. De igual manera podrán hacer la lectura del texto escogido pero esta vez en voz alta.</p> <p>Por otra parte, habrá momentos en los cuales los profesores coordinadores del proyecto, acompañados de la bibliotecaria y de docentes o invitados que deseen vincularse, haremos lecturas en voz alta de textos, preferiblemente cuentos, con temática infantil y juvenil. Es aquí en donde se aprovechará también la habilidad que algunos colegas tienen como <i>cuenteros</i>.</p> <p>Cuando la actividad se traslade a las aulas, a los estudiantes se les motivará para que lleven desde sus hogares el material de lectura que posean y sea de su agrado, para ser compartido con sus compañeros, bien sea mediante lecturas en voz alta, prestando los textos por ese momento o, como se ha dicho, mediante resúmenes que ellos estén dispuestos a contar.</p> <p>Cabe anotar que dentro de todas las posibilidades de interactuar que se quieren generar, el estudiante podrá escribir sus propios textos a partir de las lecturas realizadas, en caso que por algún motivo experimente cierta imposibilidad de expresarse de forma oral. El profesor, con la aprobación del estudiante, procederá a hacer por él la respectiva lectura en voz alta.</p>

EVALUACIÓN	<p>Aquí la evaluación podrá realizarse desde diversos aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El interés que demuestre el estudiante por acercarse a un texto determinado y realizar su lectura. • La calidad en su expresión oral cuando se trate de contar lo que estuvo leyendo o cuando realice lecturas en voz alta. • La producción textual que realice, bien sea de forma oral o escrita, a partir de las lecturas que haya abordado.

Tabla No. 3

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Trae tus colores”
OBJETIVO	Estimular la creatividad y el espíritu artístico de los estudiantes de los grados 6° y 7°, al permitirles dibujar o pintar libremente, a partir de las lecturas que, a su gusto, hayan realizado.
DESCRIPCIÓN Y/O METODOLOGÍA	<p>La observación nos ha permitido a los profesores detectar que un considerable número de nuestros estudiantes tiene un marcado gusto por el dibujo y por todo lo que signifique pintar o colorear. Y como hemos planteado, la motivación será permanente para que ellos se atrevan a aventurarse y atraviesen las puertas de acceso a esos nuevos y maravillosos mundos que trae la literatura. Encontramos entonces un espacio para que, a partir de la vivencia imaginaria de esos mundos, puedan materializarlos jugando con el lápiz y los colores. Ellos tendrán la libertad de expresar mediante el dibujo y la pintura todas aquellas sensaciones o vivencias que experimentaron cada vez que tuvieron la osadía de adentrarse en esos mundos nuevos. Pretendemos que tengan la posibilidad de recrear los textos que leyeron mediante historietas, o con dibujos que representen lo que entendieron o sintieron, o con pinturas producto de procesos muy sencillos de abstracción e incluso mediante <i>memes</i> que</p>

	<p>puedan, en un momento dado, ser publicados en sus redes sociales. Un <i>meme</i> en internet se utiliza para describir una idea, un concepto, una situación o un pensamiento mediante algún medio como lo es el vídeo, los cómics, las imágenes, etc.</p> <p>La actividad incluye igualmente, al menos, una exposición por período, al aire libre, de los mejores dibujos y las más sobresalientes pinturas que hayan surgido como producto de la misma. La escogencia de los mejores trabajos podrá ser realizada por los docentes o por un comité de docentes y estudiantes que se conforme para el efecto.</p>
EVALUACIÓN	<p>Aquí se valorará el interés que demuestren los estudiantes por expresarse artísticamente de la mejor manera, a partir de la relación directa que se haga con textos como fábulas, cuentos, mitos, leyendas, etc.</p> <p>Los docentes podremos brindar estímulos mediante las notas que se otorguen por el trabajo realizado, muy especialmente en el área de Educación Artística, pues el proyecto de intervención necesita correlacionarse con las distintas áreas que se orientan en la institución, recordando que ninguno de los estudiantes es dibujante o pintor profesional y que desde esa óptica se le debe valorar.</p>

Tabla No. 4

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Viernes de película”
OBJETIVO	<p>Brindar momentos de sana recreación y esparcimiento, mediante la proyección de filmes acordes con la edad y los gustos de los estudiantes de los grados 6º y 7º, de forma que encuentren en la biblioteca un espacio de esparcimiento, de goce, de disfrute, pero también de aprendizaje.</p>

<p>DESCRIPCIÓN Y/O METODOLOGÍA</p>	<p>La Institución, durante el último año, ha hecho el esfuerzo para dotar con algunos equipos tecnológicos la biblioteca, como son TV, teatro en casa, computador portátil, vídeobeam y una cabina activa. Pretendemos aprovechar al máximo estos recursos y consideramos que una de las mejores formas de hacerlo es abrir el espacio para que los días viernes, específicamente, día en el que posiblemente un gran número de estudiantes puede estar sintiendo el rigor del cansancio producto de la actividad académica de la semana(aquí vale la pena anotar que muchos de nuestros estudiantes combinan sus estudios con el trabajo material que les permite conseguir algunos recursos económicos para su sustento), se proyecte una película que bien puede ser un clásico de la cinematografía infantil o juvenil, algunos de los cuales son basados en reconocidas obras literarias, como es el caso de “Juan Salvador Gaviota” o “Viaje al centro de la tierra”, etc. También son muy populares los filmes basados en biografías o en hechos de la vida real, como en el caso de “De la calle a Harvard” o “Un sueño posible”, que además de captar muy bien la atención, de una u otra forma terminan dejando un mensaje de vida y esperanza. Aquí la biblioteca será vista como el espacio en donde el estudiante tendrá acceso a una sana diversión, en donde podrá distensionarse debido a los problemas de su cotidianidad, pero acercándose al denominado <i>séptimo arte</i> y aprendiendo o vivenciando, a la vez, normas mínimas de comportamiento como el saber guardar silencio, el no estropear la silletería, etc. Estas películas podrán servir también para que gracias a su temática o al mensaje que ellas brinden, los estudiantes vayan perfilando o fortaleciendo, poco a poco, su Proyecto de Vida.</p>
---	--

EVALUACIÓN	<p>Tenemos claridad que en los primeros tiempos de la actividad no podemos hacer que ese espacio lúdico se convierta luego en un espacio de castigo, al hacer evaluaciones o, mejor, exámenes que conlleven a una calificación (1 a 5), porque se perdería la esencia de la misma; en otras palabras, de hacer esto, seguramente el estudiante asistiría a la película no con gusto y expectativas, sino por “sacarse una buena nota”. No obstante, los profesores posteriormente al interior de las aulas de clase, sí podemos propiciar la participación de los estudiantes en actividades como cineforos, en donde ellos expresarán libre y espontáneamente lo que les generó la película en cuanto sensaciones, mensajes, recuerdos, gustos, etc. Aquí el profesor determinará si estimula esas participaciones con alguna nota u otro tipo de estímulo.</p> <p>Con el paso del tiempo, seguramente la actividad podrá enfocarse más desde el punto de vista académico, pues podrá relacionarse con temáticas muy diversas que deben abordarse en la clase de español y literatura como son el teatro, la puesta en escena, la elaboración de guiones, los tipos de narrador, etc.</p>
-------------------	--

Capítulo 5

Conclusiones

- La concepción de la biblioteca como espacio para disciplinar “estudiantes problema” ha generado entre el estudiantado una fobia manifiesta hacia ella y hacia todo lo que tenga que ver con la lectura y la literatura. Se hace necesaria entonces la implementación de estrategias ludicopedagógicas que permitan darle una nueva dinámica a este espacio y que, a la vez, propicien un cambio radical en cuanto la concepción que de ella poseen tanto estudiantes como docentes.
- En el ambiente escolar es muy común encontrar afirmaciones como que “a los estudiantes no les gusta leer absolutamente nada”. Éstos no es que se nieguen a aventurarse en los procesos lectores, sino que no encuentran, en muchas ocasiones, motivación alguna para acercarse a ellos. Aquí encontramos una justificación perfectamente valedera para que en la Institución Educativa, y más específicamente en la biblioteca, se diseñen e implementen estrategias ludicopedagógicas suficientemente atractivas para motivar al estudiantado a iniciar su propia aventura lectora.
- Las bibliotecas escolares generalmente son depósitos de vetustos libros de texto y que brillan por la ausencia tanto de obras literarias que aborden temáticas de interés para niños y jóvenes, como por la carencia absoluta de materiales tecnológicos que faciliten la implementación de estrategias ludicopedagógicas. Las Instituciones Educativas deben velar por el cuidado y fortalecimiento de sus bibliotecas, haciendo de ellas espacios lúdicos de aprendizaje.

- Es cierto que, tal como lo afirmó en su momento J.L.Borges, “La lectura debe ser una de las formas de la felicidad y no se puede obligar a nadie a ser feliz”. Sin embargo, al no ser el gusto por la lectura inherente al ser humano, se hace necesario el desarrollo e implementación de estrategias que permitan el desarrollo del mismo y nada mejor que hacerlo en las Instituciones Educativa y, más específicamente, en las bibliotecas escolares.
- La biblioteca escolar se reviste de especial importancia cuando se trata de implementar estrategias que permitan o motiven el acercamiento a la lectura y en general al conocimiento, siempre y cuando sea un espacio asumido por estudiantes y profesores como generador de ambientes agradables y placenteros. Ello se logra, indudablemente, mediante estrategias ludicopedagógicas.
- No se trata de buscar culpables en el sentido de señalar quiénes son o somos los causantes de las falencias que presentan los estudiantes en sus procesos lectores, sino de desarrollar e implementar estrategias que posibiliten vivenciar la biblioteca como un espacio lúdico de aprendizaje , en las que en lo posible se vinculen todos y cada uno de los actores para que el trabajo rinda los frutos esperados.

ANEXOS

ANEXO A. Formatos de la encuesta a estudiantes y docentes.

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA BIBLIOTECA ESCOLAR, UN ESPACIO LÚDICO DE APRENDIZAJE.**
OBJETIVOS: * Determinar si en un momento de su etapa escolar, el estudiante ha sido obligado a ingresar como castigo a la biblioteca institucional.

* Conocer el grado de interés que pueda tener el estudiante por mejorar o elevar su nivel de lectura.

NOMBRE _____ **CURSO** _____

Amigo estudiante: a continuación encontrará cinco preguntas que debe leer detenidamente y responderlas según su experiencia personal.

1. ¿Alguna vez has ingresado a la biblioteca por tu propio gusto para leer o consultar algo?
(SI) (NO)
2. ¿Alguna vez te han enviado a la biblioteca como una forma de castigo por tu mal comportamiento disciplinario? (SI) (NO)
3. ¿TE gusta leer? (SI) (NO)
4. ¿Te gustaría mejorar tus niveles de lectura y escritura? (SI) (NO)
5. ¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectura con actividades lúdicas?
(SI) (NO)

GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
LA BIBLIOTECA ESCOLAR, UN ESPACIO LÚDICO DE APRENDIZAJE.**

OBJETIVOS: * Determinar si en un momento de su quehacer educativo, el docente ha hecho uso de la biblioteca escolar como sitio para disciplinar a estudiantes que por su comportamiento son considerados como problema al interior de las aulas.

* Conocer el grado de interés que pueda tener el docente para contribuir en el mejoramiento del nivel de lectura de los estudiantes.

Compañero docente: a continuación encontrará tres preguntas que debe leer detenidamente y responderlas según su experiencia personal con la mayor sinceridad posible. La información que usted nos proporcione será utilizada única y exclusivamente en el marco de la investigación que adelantamos en la especialización Pedagogía de la Lúdica, en la Fundación Universitaria Los Libertadores.

1. ¿Alguna vez ha enviado a la biblioteca institucional a un estudiante como forma de castigo por su mal comportamiento disciplinario? (SI) (NO)

2. ¿Te gustaría contribuir activamente en las actividades institucionales que se diseñen para elevar los niveles de lectura y escritura de los estudiantes?

(SI) (NO)

3. ¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectoescritura con actividades lúdicas?

(SI) (NO)

GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

ANEXO B. Resultados totales de las encuestas a estudiantes y docentes

RESULTADOS TOTALES ENCUESTA A ESTUDIANTES

Tabla No. 5

	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL ESTUDIANTES
1. ¿Alguna vez has ingresado a la biblioteca por tu propio gusto, para leer o consultar algo?	19	40	6	65
2. ¿Alguna vez te han enviado a la biblioteca como una forma de castigo por tu mal comportamiento disciplinario?	38	19	8	65
3. ¿Te gusta leer?	17	33	15	65
4. ¿Te gustaría mejorar tus niveles de lectura y escritura?	51	10	4	65
5. ¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectura con actividades lúdicas?	54	6	5	65

Gráfica No. 1

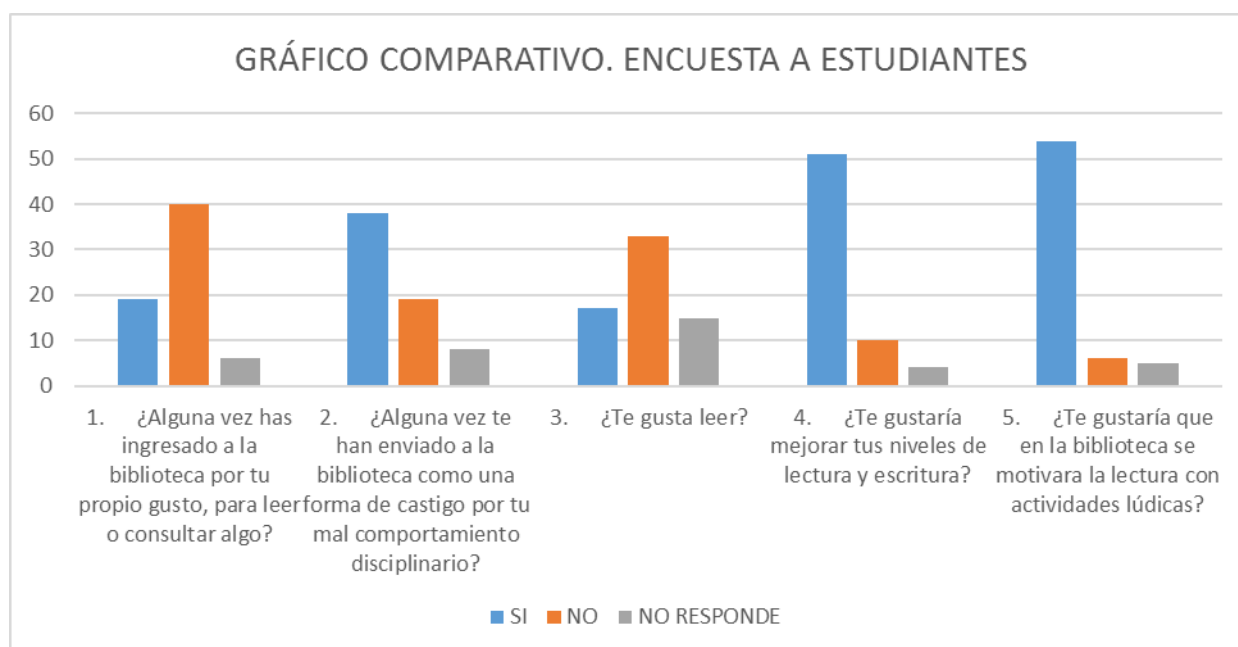
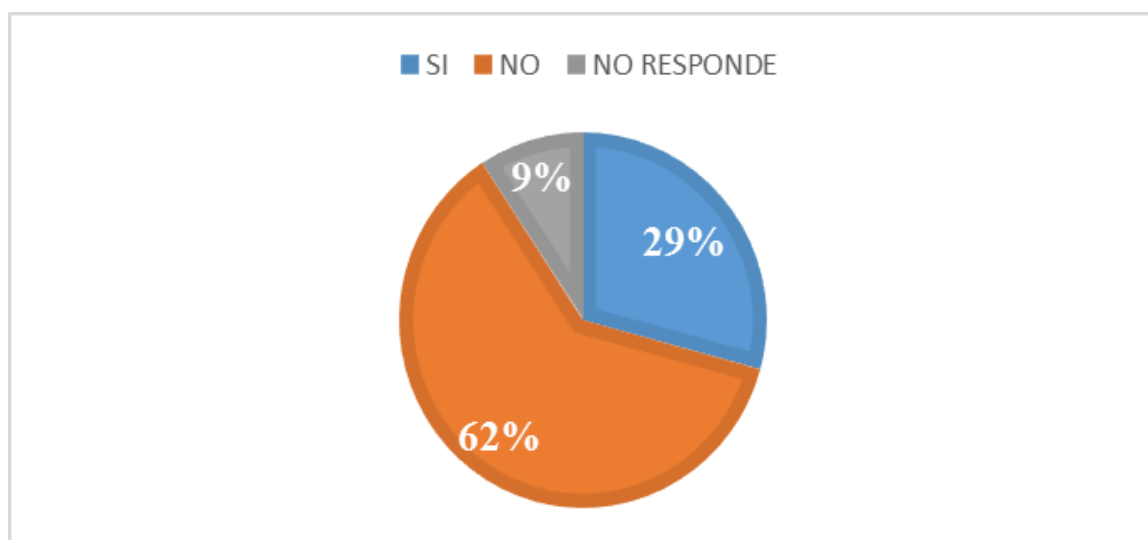


Tabla No. 6

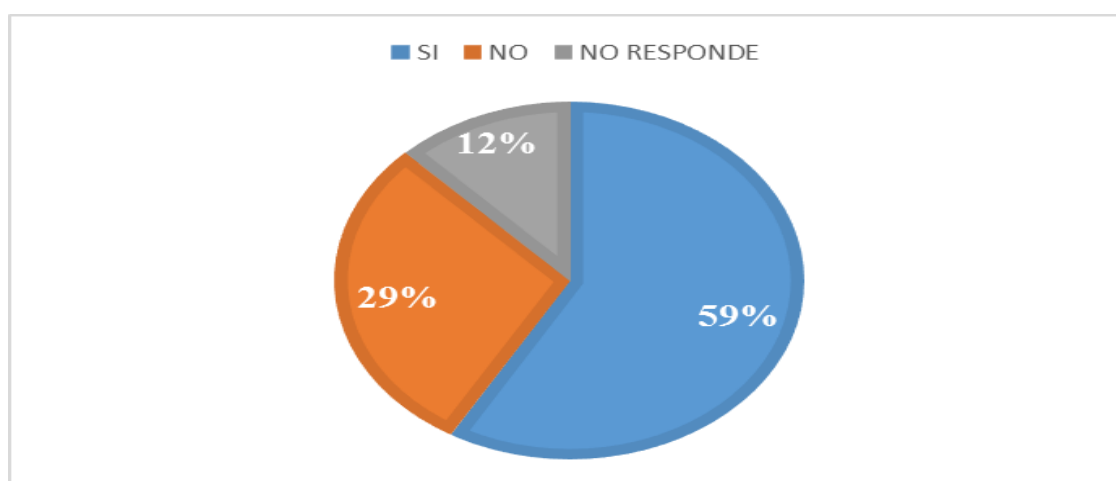
PREGUNTA No. 1	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL
¿Alguna vez has ingresado a la biblioteca por tu propio gusto, para leer o consultar algo?	19	40	6	65

Gráfica No. 2

Como puede observarse en la pregunta No. 1, el porcentaje de estudiantes que NO han ingresado a la biblioteca por su propio gusto o motivación, asciende a un significativo 62%, frente al solo 29 % que SI lo han hecho. Podría decirse que la encuesta confirma lo que la observación ya había podido adelantar y es que los estudiantes difícilmente conciben la biblioteca como el lugar agradable en el cual tendrán la posibilidad de acercarse a las distintas áreas del conocimiento y, a su vez, aventurarse en un viaje por el maravilloso mundo de la lectura y la literatura.

Tabla No. 7

PREGUNTA No. 2	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL
¿Alguna vez te han enviado a la biblioteca como una forma de castigo por tu mal comportamiento disciplinario?	38	19	8	65

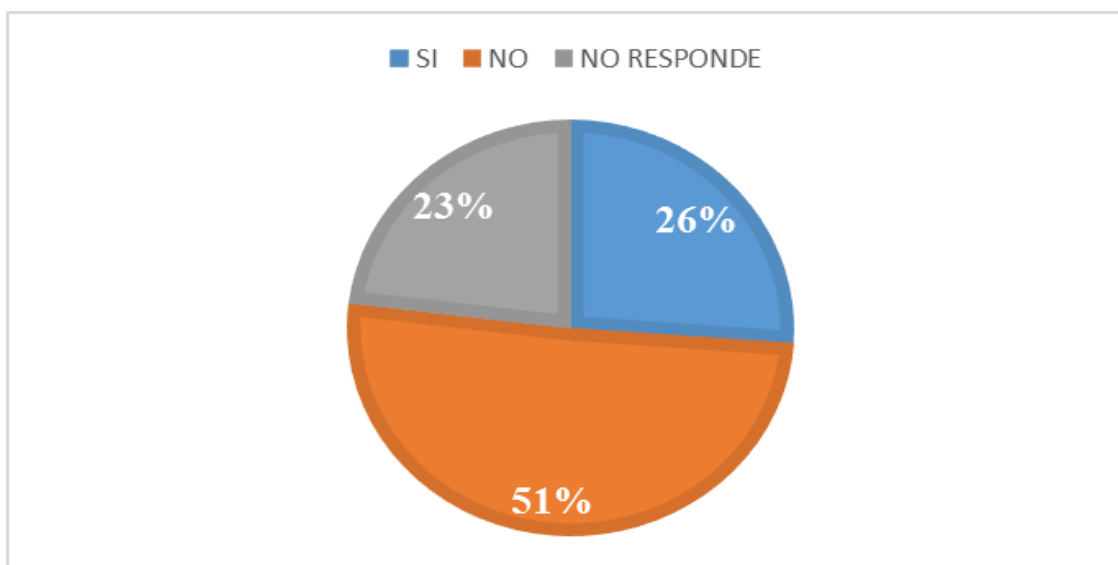
Gráfica No. 3

En la pregunta No. 2, el porcentaje del 59% de estudiantes que han vivido la experiencia de haber sido remitidos a la biblioteca como una forma de castigo, frente al 29% que nunca la han experimentado, confirma lo manifestado por la bibliotecaria del plantel a partir de sus propios registros u observaciones. Ha sido una práctica de muchos docentes convertir la biblioteca en sitio de castigo, colaborando así, tal vez sin proponérselo, con el rechazo experimentado por los estudiantes hacia un sitio que debiera ser uno de los más frecuentados en cualquier institución educativa.

Tabla No. 8

PREGUNTA No. 3	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL
¿Te gusta leer?	17	33	15	65

Gráfica No. 4

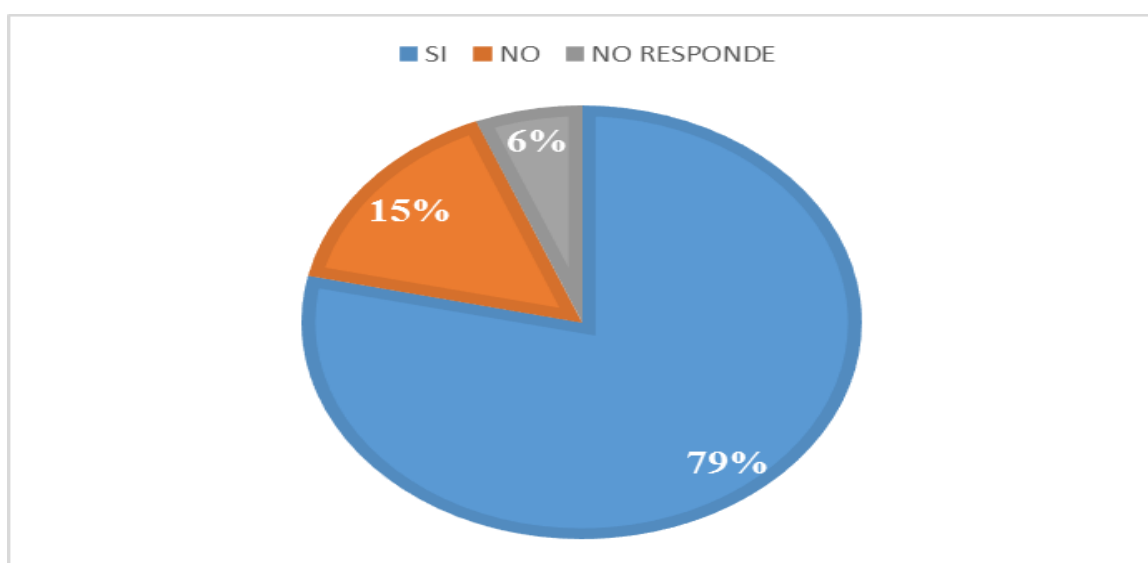


En la pregunta No. 3, el porcentaje de 51% de estudiantes que NO gustan de la lectura es bastante elevado, comparado con el 26% que SI gusta de ella, lo que confirma que sí existe un notorio problema en cuanto no hay motivación para que el estudiante se acerque a la lectura y experimente el placer que ella pueda brindarle.

Tabla No. 9

PREGUNTA No. 4	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL
¿Te gustaría mejorar tus niveles de lectura y escritura?	51	10	4	65

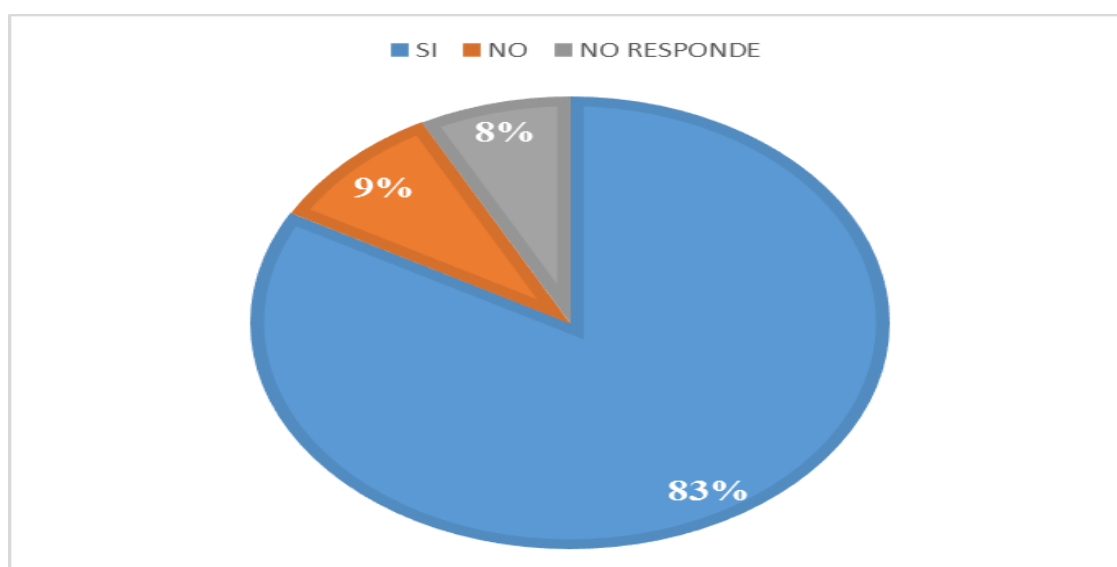
Gráfica No. 5



En la pregunta No. 4, el 79% de estudiantes manifiesta su interés por mejorar o elevar sus niveles de lectura y escritura, pese a que en la pregunta No. 3 un porcentaje muy alto de ellos había manifestado que NO le gustaba leer. Esto nos lleva a pensar que en los estudiantes se alberga un deseo por mejorar o superar algunas de sus deficiencias, de las que seguramente son conscientes aunque no lo expresen o demuestren abiertamente.

Tabla No. 10

PREGUNTA No. 5	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL
¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectura con actividades lúdicas?	54	6	5	65

Gráfica No. 6

Finalmente, en la pregunta No. 5, los estudiantes en un porcentaje del 83% manifiestan que una biblioteca que preste u oriente sus servicios, enriqueciéndolos con procesos lúdicos, se convertiría en un verdadero y efectivo foco de lectura.

De esta manera, la observación permanente y un ligero análisis de los resultados de la encuesta, tal como aquí lo presentamos, sirven para justificar que quienes estamos en la especialización en Pedagogía de la Lúdica, diseñemos y desarrollemos un proceso de intervención que permita, en un futuro no muy lejano, darle un vuelco total a la concepción que el estudiantado tiene de la biblioteca, de la lectura y, por ende, de la literatura.

RESULTADOS TOTALES. ENCUESTA A DOCENTES

Tabla No. 11

	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL DOCENTES
1. ¿Alguna vez ha enviado a la biblioteca institucional a un estudiante como forma de castigo por su mal comportamiento disciplinario?	9	11	0	20
2. ¿Te gustaría contribuir activamente en las actividades institucionales que se diseñen para elevar los niveles de lectura y escritura de los estudiantes?	16	0	4	20
3. ¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectoescritura con actividades lúdicas?	20	0	0	20

Gráfica No. 7

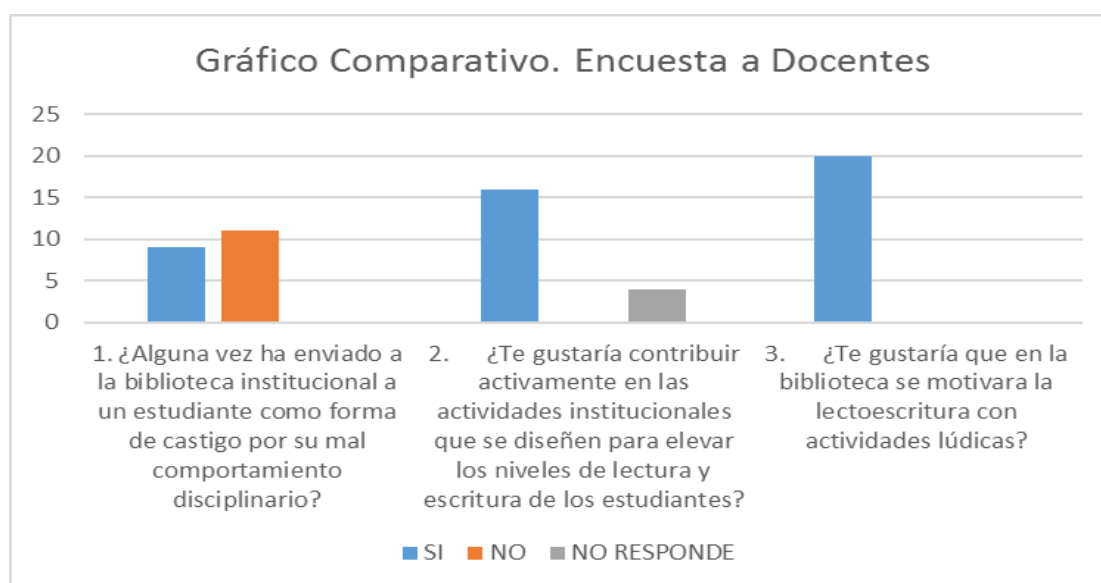
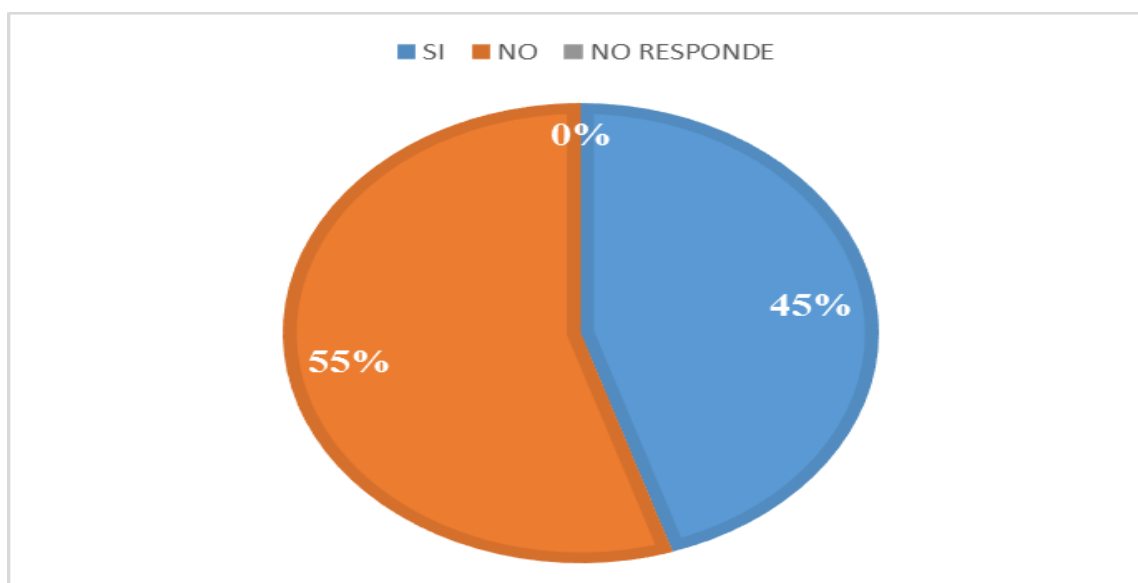


Tabla No. 12

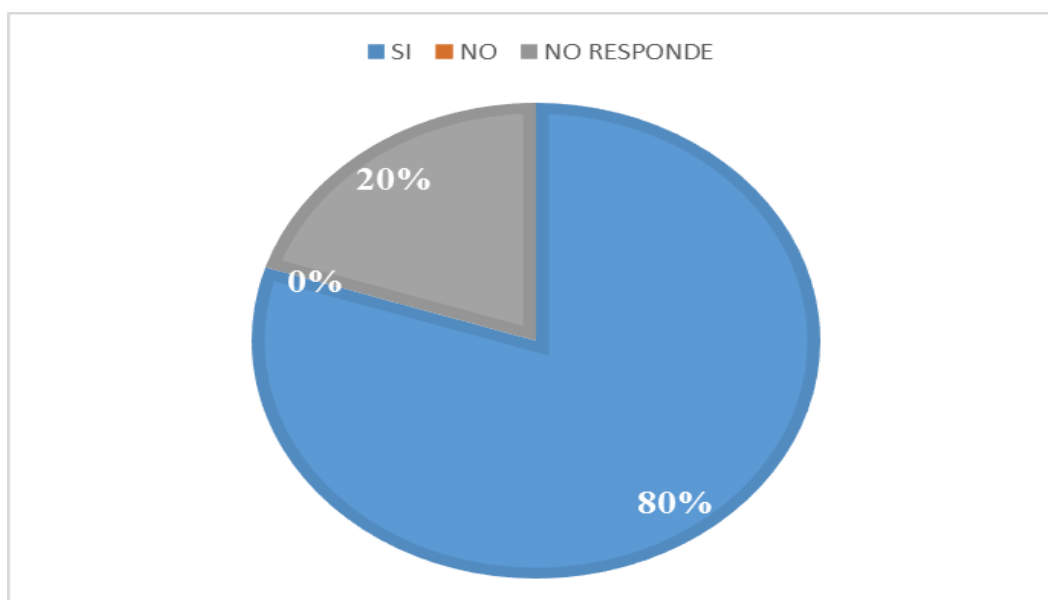
PREGUNTA No. 1	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL DOCENTES
¿Alguna vez ha enviado a la biblioteca institucional a un estudiante como forma de castigo por su mal comportamiento disciplinario?	9	11	0	20

Gráfica No. 8

En la pregunta No. 1, el resultado de un 45% de docentes que con sinceridad afirman que SI han utilizado la biblioteca institucional como un recinto para disciplinar estudiantes, es sin lugar a dudas bastante significativo, el cual, al ser comparado con el resultado de la pregunta No.1 aplicada a los estudiantes, confirma lo que ya se venía confirmando a partir de la observación.

Tabla No. 13

PREGUNTA No. 2	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL DOCENTES
¿Te gustaría contribuir activamente en las actividades institucionales que se diseñen para elevar los niveles de lectura y escritura de los estudiantes?	16	0	4	20

Gráfica No. 9

En la pregunta No. 2, el 80% de los encuestados muestra su disposición para vincularse a actividades de tipo institucional que vayan encaminadas al mejoramiento de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes. Vale la pena anotar que varios de los docentes, en charlas informales, manifestaron que incluso dichas actividades les servirían para mejorar sus propios procesos. Esta disposición manifiesta se reviste de gran importancia porque el trabajo a desarrollar debe ser fruto del compromiso, si no de todos, al menos de una gran mayoría.

Tabla No. 14

PREGUNTA No. 3	SI	NO	NO RESPONDE	TOTAL DOCENTES
¿Te gustaría que en la biblioteca se motivara la lectoescritura con actividades lúdicas?	20	0	0	20

Gráfica No. 10

Finalmente en la pregunta No. 3, el 100% de los encuestados muestran su acuerdo total para que la biblioteca se convierta en el espacio propicio que potencie el mejoramiento de los procesos de lectura y escritura, a partir de la implementación de actividades lúdicas.

ANEXO C. Fotografías que ilustran diversas actividades lúdicas llevadas a cabo en la biblioteca de la Sede Los Comuneros.

Imagen 4.



(Fuente: José A. Fernández R. Actividades de Lectura.Básica Primaria.)

Imagen 5.



(Fuente: José A. Fernández R. Pintando y dibujando)

Imagen 6.



(Fuente: José A. Fernández R. El Rector participando de algunas actividades lúdicas.)

Imagen 7.



(Fuente: José A. Fernández R. Disfrutando en la biblioteca.)

Imagen 8.



(Fuente: José A. Fernández R. Los niños de la primaria también se divierten.)

Lista de referencias

- Aldana, L. A., Arias, M. R., & Robayo, C. C. (2015). *La biblioteca escolar, un importante recurso lúdico pedagógico*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/115/1/Aldana%20MazzoLuzAmparo.pdf>
- Bloom, H. (2000). *Cómo leer y por qué*. Obtenido de H enciclopedia: <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/HaroldBloom/Comoleeryporque.htm>
- Dewey, J. (15 de julio de 2009). *Escuela Activa*. Obtenido de Pedagogia Activa: <http://modelodepedagogiaactiva.blogspot.com.co/>
- Diez, B. L. (2000). *De la lectura como experiencia de formación integral*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105218294009>
- Duque Salazar, R. E., & Palencia Garcia, M. (septiembre de 2016). *La alegría de leer y escribir*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/576/1/DuqueSalazarRosaElvia.pdf>
- Froebel, F. (mayo de 2016). *Kinder Garden*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Federico_Froebel
- Gicherman, D. (2004). *La importancia de la Lectura*. Obtenido de psicoPedagogia: <http://www.psicopedagogia.com/importancia-de-la-lectura>
- Infante Acevedo, R. (2009). *Línea de investigación, PEDAGOGÍAS, DIDÁCTICAS E INFANCIAS*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/biblioteca>
- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de Universidad Autónoma de Guadalajara A.C.: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Méndez Quintero, R. E. (2015). *Lectura en voz alta como práctica lúdica de los niños y niñas del grado cuarto de la sede José Faustino Sarmiento del municipio de Pueblo Nuevo*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/459/1/MendezQuinteroRaulEnrique.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultural y Deporte de España. (marzo de 2001). *Hábitos lectores de aa Población Escolar entre 15 Y 16 años*. Obtenido de Universidad Autonoma de Madrid: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Metodos/Materiales/Proyecto%20HL.pdf

- Montessori, M. (15 de julio de 2009). *Escuela Activa*. Obtenido de Pedagogía Activa: <http://modelodepedagogiaactiva.blogspot.com.co/>
- Ortiz, A. L. (2005). *Jugando también se aprende*. Obtenido de Monografias: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Osorio Correa, E. (19 de septiembre de 2007). *La recreación y sus aportes al desarrollo humano*. Obtenido de Ifejant: http://www.ifejant.org.pe/Aulavirtual/aulavirtual2/uploaddata/protagonismo/PROTA/UN_I_I/tema3/La_participacion_infantil.pdf
- Pérez Díaz, A., & Salgado Nemocón, D. (marzo de 2016). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6º grado*. Obtenido de Fundacion Universitaria los Libertadores: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/439/1/P%C3%A9rezD%C3%ADazAdriana.pdf>
- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación Educativa. Retos e Interrogantes*. Obtenido de DocSlide: <http://documents.tips/documents/investigacion-cualitativa-retos-e-interrogantes.html>
- Pinto Sarmiento, M. C., & Rodriguez Fajardo, N. I. (2014). *La lúdica como elemento pedagógico para formar lectores competentes en grado séptimo de la I.E. Instituto Pijao*. Obtenido de Fundacion Universitaria lo Libertadores: <http://repository.libertadores.edu.co/>
- Sandín Esteban, M. P. (2003). *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. Obtenido de Academia: http://www.academia.edu/5026577/Investigaci%C3%B3n_Cualitativa_en_Educaci%C3%B3n_Fundamentos_y_tradiciones
- Senabre, R. (2006). *La lectura necesaria*. Obtenido de El Cultural: <http://www.elcultural.com/revista/letras/La-lectura-necesaria/16971>
- Wallon, H. (mayo de 2016). *Henri Wallon*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Henri_Wallon
- Watson Gegeo, K. (1988). *La investigación cualitativa*. Obtenido de CEPsi - Fotocopiadora: http://www.cepsifotocopiadora.com.ar/archivos/folios/34558_201592.pdf